

REV'n'GE!

#140

Retro Emulator Vision and Game

Atomic Runner Chelnov

F-1 Spirit: 3D Special

ALTRE RECENSIONI: Poster Paster * Street Warriors * Gyrodine * Titan * Meaning of Life * Indiana Jones: The Last Crusade * Street Sports Basketball * Theatre of Death * Graffiti Man * Guerre de Gamber * Car Racer * Superhero * Cuthbert goes Walkabout * Super Slot * Star Bee * Super Don Quix-Ote * Substation * R-Type * ARC Education * New Grolier Multimedia Encyclopedia: 1993 Edition

RECENSIONI CONSOLE: Super Cobra * Water Ski * Myst

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 140

Eccoci al numero di Novembre in cui la rivista/fanzine si è stabilizzata in questa impaginazione e anche come colori di sfondo rimarrà in questo modo. In passato li cambiavo in base alle stagioni o a certi eventi però poi creava problemi con altri colori che volevo rimanessero esattamente come sono ora. A parte che un cambiamento stagionale sarebbe anche carino. Forse nel numero di Natale vedo un po' cosa viene fuori.

Avete notato da tempo che l'ordine delle recensioni ha preso questo format: otto recensioni a 8-Bit, poi seguono tre a 16-Bit che rimangono fisse quelle per Amiga e Atari ST, mentre la terza si alterna tra DOS, Apple IIGS, PC-98 e X68000.

Da qualche numero tra le otto recensioni iniziali, hanno fatto presenza fissa i giochi per MSX (1, 2 e i modelli "+") e che poi comunque potrebbe essere anche presenti tra i giochi recenti perché a differenza di altre piattaforme ci sono più giochi gratuiti su MSX che non sulle altre.

Novità in questo numero è un nuovo prototipo di commento che potrei usare in alcune sezioni dove c'è spazio per usarlo. Per ora solo nei ripescaggi che riguardano recensioni multiple.

Buona lettura



Thundercross - Commodore 64

E' la conversione del gioco Arcade con lo stesso nome? Probabilmente no, però è uno sparatutto a scorrimento orizzontale nello spazio profondo.



Striderblade - Amstrad CPC

E' un Beat'em Up a piattaforme caratterizzato da una grafica davvero bella tanto che dovete avere un CPC+



Galaxian - Sharp X1

Direi che non ci sono dubbi sul fatto che il gioco sia molto fedele all'originale



Starbase - Tatung Einstein

Ho visto questa immagine e mi è piaciuta tanto perché è un'avventura arcade che dovrebbe invogliarvi a giocare senza smettere mai.



Zithum - ZX Spectrum

La grafica non è bellissima però la storia dovrebbe essere interessante e mi auguro sia stato realizzato per essere giocabile.



3D Lunattack - TRS-80 CoCo

Dall'immagine sembra un caos di grafiche varie, ma vi posso assicurare che appena iniziate a giocare rimarrete estasiati dalla grafica e della fluidità generale. Esplosioni davvero cinematografiche come piacciono a me



Merlin - MSX

Un gioco di piattaforme in cui dovete raccogliere delle molecole e assemblarle insieme per creare una sostanza più complessa.



Scramble Formation - MSX2

Uno sparattutto a scorrimento verticale con una bellissima grafica e che assomiglia molto ai giochi Arcade di quel periodo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #140**Novembre 2022**

Arc Education Disc	Amstrad CPC	41
Atomic Runner Chelnov	Sharp X68000	38
Car Racer	Amstrad CPC	14
Cuthbert goes Walkabout	TRS-80 CoCo	25
F-1 Spirit: 3D Special	MSX2	16
Graffiti Man	Atari ST	40-41
Guerre de Gamber	Amstrad CPC	25
Gyrodine	Sharp X1	13
Indiana Jones: The Last Crusade	Atari 8-Bit	11
Meaning of Life	MSX	10
Myst	Philips CD-i	21
New Grolier Multimedia Encyclopedia	Windows 3.x	26
Poster Paster	Commodore 64	48
R-Type	8/16-Bit	32-33
Star Bee	Sharp X1	23
Street Sports Basketball	Apple II	18-20
Street Warriors	Amstrad CPC	36-37
Substation	Atari ST	9
Superhero	Amiga	23
Super Cobra	Atari 5200	43
Super Don Quix-Ote	Coin-Op	49
Super Slot	Vic-20	40
Theatre of Death	Amiga	15
Titan	ZX Spectrum	26
Water Ski	Atari 7800	12



POSTER PASTER

STARRING
BILL STICKERS

Taskset

© MCMLXXXIV TASKSET. ALL RIGHTS RESERVED
HAVE YOU COMPLETED THE REGISTRATION CARD

In questo gioco voi siete un incollatore di cartelloni pubblicitari, Bill Stickers, che per l'appunto deve incollare delle pubblicità in giro per la città in appositi spazi e incollando dalla parte superiore che si trova ad un'altezza dal suolo che richiede una scala. Quest'ultima deve essere nella giusta posizione per incollare i lati di questi adesivi facendo attenzione a non sporgervi troppo altrimenti cadete.

PL1 150 PPB 5000 PL2 0
LIVES 3 PCC PASTE LIVES



In strada avete uno scatolone dove ci sono i rotoli di carta da incollare, ma attenzione che ci sono anche dei mostri che vogliono impedirvi di farlo. Non toccateli perché vi uccidono. Per difendervi potete sparare la pittura dal vostro pennello.

I cartelloni pubblicitari non mostrano pubblicità a prodotti inventati, ma a loghi Commodore e Apple, ai giochi in sviluppo dallo

stesso gruppo di quelli che hanno realizzato questo titolo e poi ad un giornalista che scriveva per una rivista specializzata.

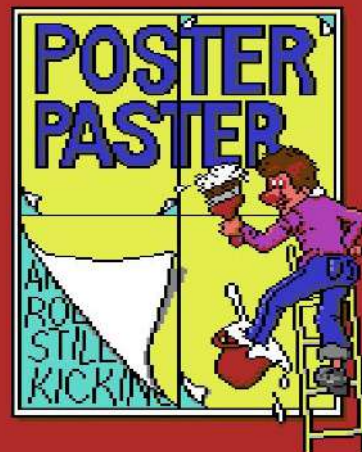
A differenza di quello che vedete sullo schermo è molto difficile capire come prendere il rotolo di carta e poi imparare a posizionarlo in modo corretto.

I mostriciattoli sono dei veri rompiscatole, ma il terreno isometrico vi permette di evitarli e quindi dovrete riuscire a completare qualche cartellone.

Se sbagliate a incollarne un pezzo questo cade per terra, dovete scendere e prenderne un altro e così via fino a quando non trovate la giusta posizione.

Ogni volta che perdete una vita dovete ricominciare tutto da capo e ritrovare la giusta posizione di ogni adesivo.

PL1 6150 PPB 5000 PL2 0
LIVES 2 PCC PASTE LIVES



Esteticamente buono nella cura del disegno, dei colori e anche le pubblicità che sono facilmente riconoscibili. Musica bella, ma noiosa per la ripetitività.

Un discreto gioco che è un qualcosa di diverso dal solito che può essere un tributo ad una rivista, a prodotti per Commodore e Apple degli stessi sviluppatori.

Molto complicato il metodo per prendere i rotoli e spesso è fatto in maniera casuale senza capire bene la procedura.



1984, TASKSET

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5

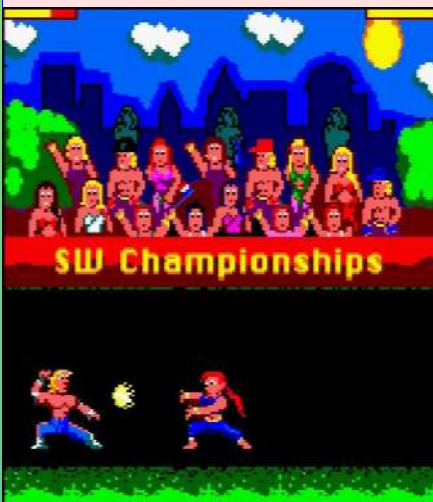
STREET WARRIORS

© MARCUS KASUMBA '95

Un gioco postumo alla produzione storica per Amstrad CPC in cui la macchina sembra essere stata sfruttata molto bene dal punto di vista estetico e che sembra imitare fortemente *Street Fighter* (il secondo capitolo perché la musica introduttiva è quella del gioco Arcade e per l'occasione è stato usato un campione audio digitalizzato).

Non è un gioco commerciale e quindi lo trovate nella produzione P.D. e Shareware.

Appena terminato il breve jingle musicale avete una breve introduzione in cui vengono mostrati tutti i lottatori, le loro caratteristiche e le motivazioni nel partecipare a questo torneo.



Ci sono varie modalità di gioco che sono concatenate l'una alle altre.

Potete giocare la modalità Arcade e Reality, Arcade e Chars VS. Chars, potete giocare la modalità Pratica in Reality oppure Chars VS. Chars. Tanti intrecci interessanti.

Ci sono sei personaggi da scegliere che vagamente ricordano alcuni



personaggi da cui sono ispirati anche se quando poi li usate hanno tecniche diverse e alcune abilità mescolate.

C'è un guerriero biondo che sembra Ken con tecniche diverse, mentre l'Adoken di Ryu sembra usarlo una ragazza, Lisa. Il bello di questo titolo è scoprire (facendo tanta pratica) le abilità e le tecniche speciali di questi lottatori.

Tecnicamente veramente buono per la grafica curata abbastanza bene, molto colorata. Gli effetti sonori sono digitalizzati e quindi ascolterete proprio le parole delle loro varie tecniche.

Dal punto di vista della giocabilità c'è da dire che la grafica va molto a scatti e c'è un solo pulsante di fuo-

co. Non c'è una difficoltà da scegliere e i nemici sono tutti molto forti e se vi mettono all'angolo non ne uscite più.

Tra le varie tecniche c'è anche uno "Special" che, tuttavia, ne avete solo uno per round e non è invincibile.

Il sistema di caricamento è noioso perché il gioco sta sui due lati del disco e per ogni incontro deve caricare il lato A, poi il lato B e di nuovo il lato A.

Un bellissimo picchiaduro che ricorda davvero tanto Street Fighter II: The World Warrior per le tecniche speciali che sono state rimescolate in questi sei lottatori.

Difficile per la grafica un po' a scatti, ma quando imparerete le mosse vi divertirrete!

Gold

1995, MARCUS KASUMBA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Tecnicamente è stato fatto un ottimo lavoro perché è identico all'originale per quanto riguarda il jingle musicale iniziale e poi solo effetti sonori. La grafica è colorata abbastanza bene, a parte il vostro elicottero e quelli nemici che sono monocromatici, mentre tutti gli altri sono di colori diversi; il dettaglio è buono e ci sono buone animazioni.

Una cosa importante è che quando morite ripartite dallo stesso punto ed è giusto così perché essendo senza fine, non avrebbe avuto senso ricominciare tutto da capo o arrivare a determinati checkpoint.

Niente di nuovo per questo sparatutto Giapponese a scorrimento verticale uscito in versione Arcade e due anni dopo convertito per pochissime piattaforme solo a 8-Bit (tra l'altro quello che rappresentavano Computer e Console del Sol Levante).

Siete un pilota di elicottero solitario (in questo periodo non c'era ancora il concetto di squadra e quindi solo voi dovevate salvare il mondo o un determinato paese dalle forze del male) che deve sconfiggere tutti i nemici che incontra.

E' uno di quei giochi che non ha una trama e non ha una fine perché non ci sono livelli. Voi volate all'infinito su un territorio pieno di nemici con lo scopo di fare il massimo punteggio.

Questo gioco rappresenta quello che avevo già scritto per altri in



cui ci sono 50 o 100 livelli che sono quasi impossibili da portare a termine e l'unico vero scopo è quello di fare punti o vedere fino a dove potete arrivare.

Sicuramente non ha una longevità molto elevata perché giocare in un livello infinito fino a quando vi durano le vite può essere interessante inizialmente; dopo un po' poi diventerà per forza noioso.

I bersagli sono di due tipi: volanti e terrestri e come nella realtà avete un mitragliatore per distruggere le difese volanti e un secondo mitragliatore per colpire i bersagli a terra come carri armati, l'artiglieria e alcune basi.

Per fortuna potete usare due pulsanti del vostro controller per gestire le armi anche se poi durante il volo le cose si complicano perché dovete sia colpire quelli volanti che quelli terrestri.

Lo Sharp X1 ha qualche problema nello scorrimento dello schermo che va a scatti, ma non rovina l'ottima giocabilità e poi usa bene i due pulsanti per le armi.

Molto curato esteticamente malgrado pochi colori con ottime animazioni dei nemici e anche alcune cose del fondale.

Non ha una longevità molto alta, ma ogni tanto una partita la potete fare.

Bronze

1986, NIDECOM

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,5



livelli e sono davvero tanti e di nuovo sembra un titolo che difficilmente porterete a termine e quindi diventa uno di quelli per passare il tempo (la versione Amstrad CPC che è identica alla versione ZX Spectrum ha solo 16 livelli e non so quanti livelli hanno le altre versioni).

Giocandoci avrete la sensazione di avere davanti Arknoid a tutti gli effetti con una racchetta per spingere la palla verso i mattoni da distruggere.

La differenza è che non perdete vite se perdetes la palla, ma solo se questa viene distrutta dalle trappole che progressivamente incontrate.

Questo gioco è un clone di *Arknoid*, ma diventa innovativo grazie ad un nuovo e complicato sistema di controllo e gestione della velocità. Dal nome non vi dice nulla, tuttavia, è uscito per tante piattaforme a 8/16/32/X-Bit (la versione Windows gira su Windows XP e DirectX 9.0c). E' un rompicapo arcade in 2D con visuale dall'alto in cui controllate indirettamente una sfera con lo scopo di distruggere tutti i mattoni presenti sullo schermo rimbalzandogli contro.

Indirettamente perché la sfera rotola per lo schermo in maniera autonoma e la dovete controllare usando una scatola quadrata per

donare anche tre o quattro colpi prima di sparire).

E' un arcade perché dovete distruggere dei mattoni facendogli



sbattere contro la palla. E' anche un rompicapo perché in certi livelli dovete usare tattica per cercare di evitare delle trappole mortali sotto forma di teschi e poi stare attenti ad altri oggetti come teletrasporti che vi cambiano posizione e piastre del pavimento che crescono in altezza se ci passate sopra diverse volte bloccandovi ogni azione.

Avete tantissime vite perché è difficile a causa della velocità esagerata, ma è stato fatto in questo modo.

Quando siete in difficoltà, premendo il tasto "spazio" la velocità rallenta e in questo modo potete superare delle situazioni complicate. La versione ZX Spectrum ha 80

E' uscito per tante piattaforme molto blasonate eppure non lo conoscevo affatto. Mi sembrava un clone di un altro gioco e invece è fortemente ispirato a *Arknoid*.

La grafica non è l'elemento di riferimento, ma la giocabilità e la gestione della velocità con cui muovete la vostra "racchetta quadrata".



Silver

1989, TITUS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	8,2

spingerla contro i mattoni da distruggere (alcuni di questi richie-



Con l'MSX dovete scoprire il "significato della vita" dato che nessuno ve lo dice (nemmeno il libretto delle istruzioni). Il vostro scopo è quello di costruire un missile nucleare KRAZY i cui pezzi sono sparpagliati in una stanza.

Forse ora vi rendete conto che il "significato della vita" è la vostra perché la rischiate costruendo questo missile di distruzione di massa e non avete tutto il tempo che volete.

Niente di innovativo perché è un clone di un altro ben famoso gioco in cui eravate un'astronauta



che doveva ricomporre dei pezzi dello shuttle e fuggire da ogni livello infestato da ogni genere di creatura spaziale.

Ora siete all'interno di un base Sovietica in cui dovete raccogliere i pezzi di questo missile, uno alla volta, e portarli in uno spazio pre-

fissato dove vengono assemblati e



tutto entro un certo tempo limite.

Le istruzioni vi consigliano di guardare la demo perché il punto dove mettere i pezzi potrebbe essere non visibile e quindi anche io vi raccomando questa cosa.

Ci sono due sezioni: la stanza dove ci sono i pezzi e la stanza dove il missile viene assemblato.

Non ci sono nemici, ma una mitragliatrice che spara in continuazione una raffica ogni tot secondi e non potendovi abbassare dovrete saltare tra una e l'altra (auguri).

Ci sono due tipi di piattaforme: quelle letali e quelle sicure. Potete camminare su quelle fatte in mattoni rossi; tutti gli altri colori sono letali se ci state troppo tempo sopra e non potendo correre dovrete saltare per evitare di tenere i piedi troppo a lungo sulle piattaforme letali.

Ci sono anche delle piattaforme mobili che non vi trasportano e siete voi che dovete seguirle mentre ci siete sopra perché se cadete

dovete ripetere l'azione finché non riuscirete a passare (attenzione che queste piattaforme mobili vi uccidono se le scontrate con la testa o con il corpo).

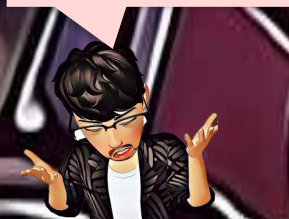
Molto difficile inizialmente per il fatto di dover imparare tutte queste cose, che i pezzi dei missili vanno presi in un preciso ordine e una volta piazzati dovete scappare alla svelta perché la stanza di assemblaggio è fatta di piattaforme letali.



Graficamente ben colorato, una bella musicchetta iniziale e alcune frasi parlate digitalizzate bene.

Sarebbe un ottimo gioco di piattaforme rovinato da una difficoltà esagerata per il fatto che alcune piattaforme vi uccidono a tempo e che i pezzi vanno assemblati in ordine.

Resta da vedere quanta pazienza avrete.



1986, EAGLESOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,2



F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

©1988 KONAMI



La formula 1 è sempre stata affascinante in qualunque piattaforma sia moderna che vintage per immedesimare il giocatore a guidare macchine a 300 km/h sia che la visuale fosse in prima persona osservando con gli occhi del



pilota sia con la visuale dall'alto o in terza persona.

Questo F1 per MSX (il modello 2+) ha quattro modalità di gioco: La Free Run A e B sono due gare secche in cui potete scegliere uno dei 16 tracciati a disposizione; Grand Prix è la stagione completa in cui iniziate dal Brasile e poi tutti gli altri in sequenza; Battle Mode è una sfida a due giocatori (credo in multiplayer).

Prima di ogni gara (qualunque modalità) avete la libertà di modificare l'auto nel colore e la scelta del modello. Prima di scendere in pista potete modificare ogni parte della vettura come in alcuni giochi di F1 manageriali (motore, ruote, freni, sospensioni, marce e

alettoni) per cercare di essere più competitivi. Questa parte è importante nella modalità Gran Prix perché le modifiche all'auto sono importanti in base alle condizioni del meteo (il tipo di ruote è importante).

I tracciati sono semplici con pochissimi e rari oggetti a bordo strada, tuttavia i fondali sono multipli perché hanno delle caratteristiche, pur minimali, della pista dove vi trovate.

Ho provato quella di Monaco che è caratterizzata da avere degli scenari collinari e sul mare ed effettivamente è così.

Non è tutto bello come sembra perché il cambio è solo manuale (e io lo odio nei giochi arcade di corsa) e poi non avete scelta sul numero di giri e quindi dovete accettare quelli predefiniti.



Un altro difetto è che non potete più uscire dalle modalità (almeno io non ho trovato una tasto per farlo) e ogni volta per cambiarla ho dovuto resettare l'MSX.

Un MSX2+ sfruttato bene per

la grafica curata, la guida molto fluida con una bella musicchetta che vi accompagna bene come ci aspetta da ogni arcade di questo tipo. Il cambio solo manuale potrebbe non piacere a tutti e rovinare un po' la giocabilità.

La grafica è bella, le modifiche al colore dell'auto le vedete durante la corsa anche con questo tipo di visuale. La strada non è piatta, ma ci sono dossi, salite e discese che la rende molto realistica.

Gli scenari sono semplici, ma i fondali nella loro banalità, già visti in altri giochi a 8-Bit, hanno degli elementi caratteristici per riconoscerli.

Gold

1988, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

INDIANA JONES

jurasoft
production
presents

THE LAST CRUSADE

combinazione e quindi non sapete mai se la vostra progressione va avanti o no.

Per fortuna il gioco ha un trainer per le vite infinite, ma non serve a niente perché ne perdetevi di più dei nemici che sconfiggerete e non so se ha un finale.

L'ultima avventura del "sono solo un modesto professore di archeologia" è quella di trovare la Coppa di Gesù che dovrebbe garantire la vita eterna e nel frattempo cercare anche indizi per ritrovare suo padre scomparso.

Questa versione del gioco è, tuttavia, molto diversa dalle altre non perché gira su Atari 8-Bit, ma perché non è ufficiale e quindi una licenza P.D/Freeware/Shareware.

Di fatto è un picchiaduro a scorrimento laterale in cui dovete combattere contro i nemici (conoscendo il film sono i nazisti) che sono di varie altezze ed è tutto basato su questo particolare.

Dovete procedere lateralmente da sinistra a destra e ucciderli tutti per guadagnare dei punti e questa cosa sembra andare all'infinito con ogni volta delle combinazioni diverse di nemici.

Non avete armi e non avete nemmeno la vostra fidata frusta e



INDIANA JONES
007800 SCORE
05 LIVES

quindi solo i pugni in alto e al centro che non tirate con il pulsante di fuoco, ma con la leva del joystick in diagonale in alto a destra e in diagonale in basso a destra.

I nemici sono soldati alti, soldati bassi, uccelli e alcuni soldati con una sorta di scudo crociato e il computer ve lo combina insieme per avere sullo schermo soldati alti e bassi.

Non potete colpire mentre camminate e quindi dovete fermarvi e aspettarli e colpirli in base alla loro altezza e va fatto alla svelta soprattutto quando ci sono combinazioni formate da vari tipi di soldati uno attaccato all'altro.

La giocabilità è fatta male perché alle volte colpite una serie infinita di soldati e andate avanti, altre volte non c'è verso di colpirli perché se lo fate un attimo prima o un attimo dopo avete perso una vita.

Ripartite per fortuna dallo stesso punto in cui morite anche se il computer alla volte cambia la

Graficamente orrendo e questa volta mi stupisco di come un gioco postumo a questo computer possa addirittura essere peggio dei suoi giochi del passato. Esteticamente non è in Indiana Jones e nemmeno per la musica di accompagnamento. Orrendo anche il sistema di controllo che rovina quel poco che c'è da fare.



1994, JURASOFT

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GLOBALE	3



INDIANA JONES
004600 SCORE
05 LIVES



Gia recensito nel numero #70 per ZX Spectrum, è uno dei giochi della serie "Street Sports" che vi vede impersonare dei ragazzi che



si divertono in vari sport giocati per le strade in mezzo alle macchine oppure in angusti spazi tra un palazzo ed un altro. Per il Basket di questa serie potete scegliere uno dei quattro scenari a disposizione (ho scelto di giocare in mezzo alla strada) per una sfida tra due gruppi formati da tre persone che dovete scegliere all'inizio prima di entrare in campo (le squadre sono miste maschi e femmine), la difficoltà e poi il punteggio da raggiungere.

Quando le due squadre sono in campo la prima cosa che vi spaventa sono i colori dei giocatori che sono verdi e blu e mescolati tra una squadra e l'altra. In realtà la vostra squadra è tutta del colore che avete scelto e quando uno di voi ha la palla il suo colore viene evidenziato.

Il vero difetto è che se un avversario ha la palla dovete riconcorrere con quello in uso e non c'è modo di selezionare il vostro compagno più vicino.

D'altro canto quando voi prendete la palla non vi ferma più nessuno e non serve passarla perché attraversate tutto il campo e fate il canestro.

Di solito succede che se passate la palla è più facile che i vostri avversari ve la rubino.



Buona la grafica decisamente ben colorata e i personaggi maschili e femminili sono distinguibili e anche gli scenari ben disegnati.

Un po' lento nel muoversi, ma la giocabilità è davvero buona e quindi dovrete divertirvi per tanto tempo.

Ci sono quattro scenari diversi e tante possibilità di mescolare i giocatori tra di loro per trovare la squadra più forte.

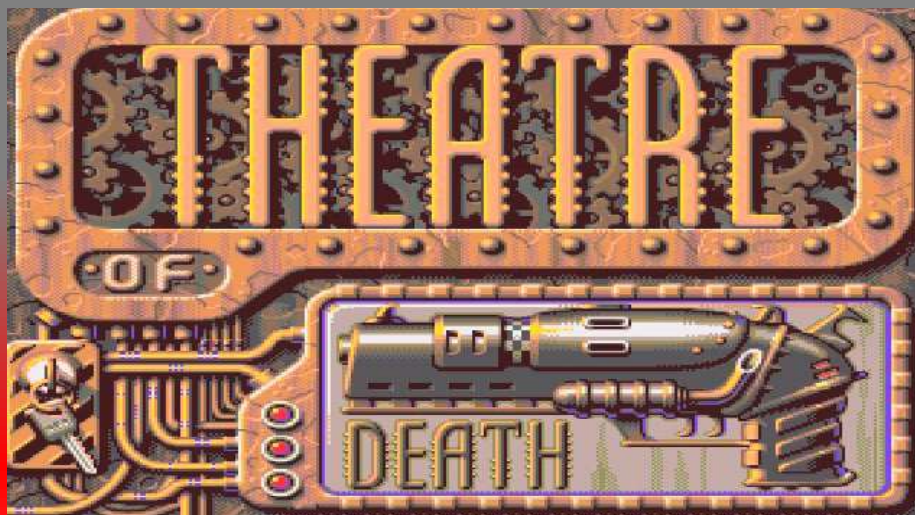
Silver

1987, EPYX	
GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



II 1993 ha visto uscire per la piattaforma due sparattutto molto simili come concetto e meccanica di gioco: *Cannon Fodder* e *Theatre of Death*.

Quest'ultimo a differenza del titolo di Team17 ha una visuale isometrica ed è molto più avanzato tatticamente con una varietà maggiore di unità utilizzabili perché ci sono anche dei veicoli da usare (carri armati, APC ed elicotteri) oltre che un vasto arsenale di armi.

Dopo la schermata del titolo e dei crediti potete scegliere di fare



una nuova partita oppure mettere una password per poter riprendere il livello in cui vi siete fermati.

Un gioco che non si perde in fronzoli perché finito il caricamento avete una mappa del mondo divisa in quattro scenari



(erbosi, terrosi, nevosi e lunari).

Le zone sono in sequenza e per accedere alle altre dovete completare tutte le missioni che sono indicate con delle bandiere. Quelle bianche sono quelle liberamente usabili, quelle rosse sono quelle che saranno disponibili dopo aver completato le altre e poi ci sono le bandiere blu che rappresentano le missioni completate.

Quando entrate nel gioco vedete subito che è decisamente diverso da *Cannon Fodder* che è uno sparattutto in cui l'unica tattica è quella di non farsi colpire.

In *Theatre of Death* avete un pannello di controllo con a disposizione un vasto numero di opzioni tra cui una mappa che vi mostra la vostra posizione e quella del nemico in attacco, in difesa e se ci sono della pattuglie vicino a voi.

Avete quattro visuali dal satellite che vi mostrano la vostra posizione da angolazioni diverse soprattutto se mandate in avanscoperta uno o più soldati e vedere dove

sono gli altri. In più avete anche il supporto aereo in caso di difficoltà estrema e altre opzioni per i veicoli (nelle missioni più avanzate).

Nella mappa voi siete rappresentati da puntini blu e il nemico da puntini rossi.

Se siete da soli in avanscoperta potete sparare, ma in gruppo è



tutto automatizzato. Quando incontrate dei nemici i vostri soldati aprono il fuoco contro quelli di loro più vicini e voi dovete solo controllare di non farli morire.

E' Una buona alternativa a *Cannon Fodder* e ve lo consiglio.

Il gioco sta su 2 dischetti, ma chissà perché dovete usare solo il DF0:. In più dovete avere 1,5 MB di memoria. A parte questo è un ottimo sparattutto tattico di guerra in cui potete controllare dei veicoli e avere il supporto aereo. Ottima la musica e ottima la grafica che pur minuta è molto dettagliata.

Gold

1993, PSYGNOSIS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



Pitturare i muri delle case o di altri edifici è considerato dalla comunità in generale qualcosa di dannoso e indecoroso perché solitamente viene fatto senza permesso usando disegni e simboli per polemizzare contro la società o in certi casi estremi anche contro altre persone.

Ci sono poi situazioni in cui i governi assumono degli artisti per creare dei "murali" che sono opere d'arte disegnate sui muri, sui alcuni veicoli statali per fare pubblicità o solo per attirare la gente.

Voi non siete stati assunti per pitturare sui muri e lo fate infrangendo la legge e quindi usate il vostro spray per colorare ogni cosa volete stando attenti che ci sono per-



sone che non piace quello che stanno facendo e faranno di tutto per impedirvelo lanciandovi contro quello che rappresentano. I poliziotti, ad esempio, vi lanciano dei



bastoni e le donne vi lanciano in testa dei vasi di fiori dalle finestre. Ci sono anche dei personaggi che vi danno noia e di fatto vi impediscono di finire il vostro disegno.

Dovete disegnare dei graffiti in quattro locazioni entro un certo tempo limite finito il quale, non perdetevi vite, ma passate in un nuovo scenario per una sfida più complicata.

E' un gioco effettivamente molto corto e per finirlo dovete rimanere in vita ed evitare che le persone vi facciano cadere lo spray per terra. Una volta finito, avete accesso ad un programma di disegno (in stile Deluxe Paint) in cui senza limiti di tempo e senza nessuno che vi interrompa potete creare il vostro graffito.

Questa che avete letto è la teoria che non corrisponde al gioco reale

che è tutto diverso.

Quando venite colpiti da oggetti o proiettili perdetevi una vita e ci sono delle situazioni surreali e di fatto non vedrete mai, almeno su Atari ST, una locazione diversa.

Nella prima iniziate vicino ad una finestra dove c'è una donna che appena tentate di superarla vi lancia dei vasi che non potete evitare perché siete talmente lenti che addirittura vi uccidono anche di striscio. Se questo non bastasse c'è anche un poliziotto che vi lancia contro dei bastoni appena un suo fotogramma appare sullo schermo.

Essendo il gioco in visuale isometrica potete, teoricamente, evitare il vaso e i bastoni in questo modo, ma dovete fare i conti con gli anziani che passeggiano e quelli che vanno sui pattini che vi uccidono al semplice contatto.

Dal punto di vista grafico è interessante per l'uso di personaggi caricaturati che li rendono divertenti e poi le dimensioni sono anche decisamente grandi e abbastanza ben curati soprattutto nelle animazioni. Difficoltà mal calibrata che di fatto porta la giocabilità a zero per il fatto che perdetevi vite facendo semplicemente un passo in avanti.

1987, RAINBOW ARTS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
Globale	4



Un gioco arcade che nella sua apparizione nel Coin-Op ha fatto strage di cuori perché ha fatto innamorare di sé ogni giocatore che ha infilato il gettone nella fessura del cabinato.

Forse oggi è un po' sconosciuto perché convertito su due sole piattaforme e forse passato un po' in sordina tra i tanti videogiocatori quando è stato dismesso dalle sale giochi.

Voi siete Chelnov, un minatore, che viene investito dalle radiazioni di una esplosione nucleare che vi danno dei super poteri che decidete di mettere a servizio della giustizia e soprattutto scappare dal vostro paese per andare negli Stati Uniti.

Lungo il percorso ci sono nemici



menti rischiate di rimanere alla mercé dei nemici. In più potete correre in avanti e indietro perché



questi ultimi arrivano da tutte le direzioni e generalmente alcuni forti potenziamenti arrivano da sinistra. Non siete comunque obbligati a cambiare direzione.

Un'altra caratteristica è quella di avere una infinità di potenziamenti che vanno dalla capacità di salto, ingrandimento dell'arma perché inizialmente le varie armi sono sì distruttive, ma di piccole dimensioni e con i potenziamenti diventano letteralmente più grandi. Un altro potenziamento importante è

la gittata delle armi perché inizialmente sparate ad una breve distanza, ma con i potenziamenti la vostra arma è in grado di attraversare l'intero schermo e colpire nemici anche quando vedete il primo sprite che appare dallo schermo.

Alcuni nemici richiedono tanti colpi, altri sono indistruttibili perché hanno delle armature e quindi dovete saltargli in testa e colpirli da dietro oppure saltare da una parte e dall'altra di questi e trovare il loro punto debole tra le loro protezioni.

I potenziamenti sono ovunque: nemici distrutti, torce che trovate in giro e poi degli elicotteri che trasportano delle lettere che vi danno nuovi poteri e nuove armi.

Alcune di queste sono molto potenti, altre invece (lo scoprirete) solo inutili e dannose per la vostra missione.

Il gioco è identico all'originale in tutto e per tutto sia come grafica, animazioni e sonoro e difficoltà molto frustrante. Unico difetto è che dovete premere due tasti per girarvi, mentre nell'originale ce ne era uno predisposto per questa funzione.



SOUND:
-HARA-
-YOSHIDA-
-KIUCHI-
-TENNO-

che sono anche questi esseri mutati dalle radiazioni alcuni dei quali veramente assurdi anche come forma e potenza distruttiva.

Una delle caratteristiche del gioco è che lo scorrimento è automatico quindi non potete fermarvi mai e dovete cercare di stare al centro dello schermo perché altri-

Gold

WOW

1993, DEMPA	
GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9,5

GIOCCHI

RECENTI



Guerre de Gamber

Un picchiaduro che vede l'Amstrad CPC protagonista in questo finale di 2022.

Dopo una crisi economica la società cade nella miseria e nella paura legata al terrore e al denaro. Solo un ex soldato speciale decide, da solo, di ripulire le strade dai criminali e riportare la pace nella città.

Nel ruolo di J.T. Gamber dovete

eliminare i tre capi delle gang di altrettanti distretti della città.

Il vostro scopo è quello di superare le varie insidie che trovate nei vari livelli e alla fine di ciascuno di questi dovete affrontare un boss molto difficile dato che è vulnerabile solo in testa.

Avete tante vite e un'altra la vince se superate un livello bonus tra un distretto e l'altro.

Dopo aver iniziato a giocare avrete la sensazione di trovarvi davanti ad una re-invenzione di Shinobi perché la giocabilità è esattamente la stessa e anche come si presentano in nemici, il modo di affrontarli, il boss di fine livello da colpire solo in testa e poi i livelli bonus.

Tecnicamente buono per una grafica curata e ottima la fluidità di scorrimento. Se scegliete di giocare con la musica è davvero ben orecchiabile.



Gold

2022, ESP SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

AMSTRAD CPC



Car Racer

E ancora l'Amstrad CPC protagonista di questa sezione dei giochi recenti e con una deliziosa novità.

Questa volta dei geniali programmatori hanno deciso di ricreare sul vostro monitor una corsa automobilistica di Formula 1 usando come interfaccia quella di uno schiaccia-

pensieri sia nella forma esterna sia in un virtuale schermo LCD a colori.

Il bello di tutto questo è che è di un realismo incredibile perché vi sembrerà di rivivere quel periodo in cui questi dispositivi andavano di moda e poi è stato creato bene per ricreare bene la giocabilità originale che pur banale vi incollava a queste primordiali Console.

Giocatelo perché gli sviluppatori hanno fatto un lavoro davvero eccellente sotto tutti i punti di vista.



Gold

2022, ALTANEROS DOG

GRAFICA	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

**RECENSIONI
BREVI**



SUPERHERO

Una demo in esclusiva della rivista Inglese, The One, in cui veniva mostrato il Beat'em Up a piattaforme realizzato da Psynosis, Superhero, nel quale interpretate appunto un supereroe con tanto di tuta rossa e gialla con il potere di fare dei grandi salti per raggiungere piattaforme lontane ed alte.

Combattetate solo con i pugni e potete anche caricarli per renderli

più letali in stile Dragon Ninja.

E' un gioco rimasto demo perché mai realizzato, richiede 1 MB Chip RAM, pur nella configurazione A500.

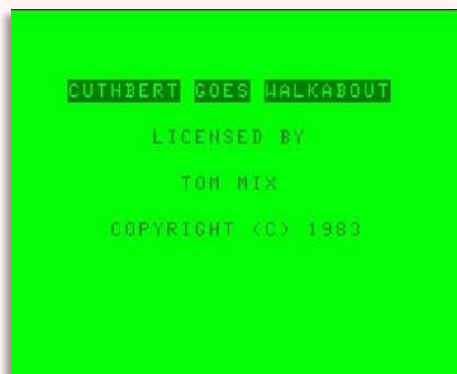
Buona grafica caratterizzata da personaggi di grosse dimensioni e fondali molto colorati. Tecnicamente un Amiga OCS sfruttato quasi a sembrare un gioco AGA. Difficilissimo perché pur essendo un supereroe non siete invulnerabili e subite troppi danni dalle trappole dello scenario come, ad esempio, i vapori che dal terreno salgono sui tetti delle case dove si svolge prevalentemente la storia (almeno nella demo).

AMIGA



1993, PSYGNOSIS

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5



Cuthbert goes Walkabout

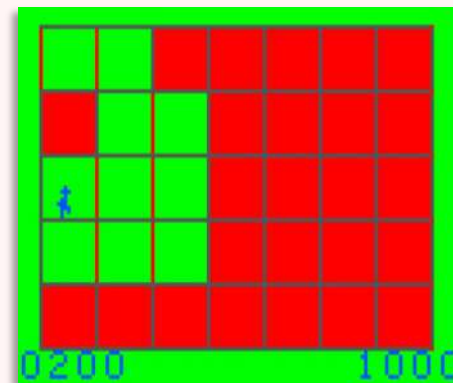
Fa parte di una serie di sei giochi in cui interpretate il personaggio Cuthbert in varie situazioni e in questa avventura siete un pittore che deve colorare una griglia che riempie lo schermo per poi passare ad un nuovo livello più difficile. Non siete da soli perché ci sono dei mostri che cercano di impedir-

vi di colorare la griglia che è vero che al semplice contatto perdete una vita, ma anche loro muoiono insieme a voi. Se avete quattro vite e loro sono in tre, l'ultima vita potete colorare tutto tranquillamente.

I mostri dovete evitarli oppure saltarli e non c'è il pericolo dell'ultimo pixel e almeno avete una possibilità in più per non sacrificare delle preziose vite.

Molto carino nella sua estrema semplicità con una grafica che fa il suo dovere, dei buoni effetti sonori e alcuni jingle musicali.

TRS-80 COCO



1983, TOM MIX

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2



SUPER SLOT

I giochi d'azzardo sono sempre stati un'attrazione fatale per molti giocatori che con la mania di cercare di guadagnare facilmente dei soldi, alla fine scoprivano di aver perso più di quello che riuscivano a guadagnare e non a caso molti di quei giochi erano chiamati "mangia soldi".

Con la nascita dei videogiochi ritornano di moda queste attrazioni che diventano virtuali quelli sui computer casalinghi dove c'è l'ebbrezza di far

girare la ruota di una Slot Machine e vincere soldi virtuali senza spendere nulla.

Questo gioco per Vic-20 simula una di queste attrazioni in cui dovete mettere del denaro usando la tastiera e il joystick e poi fate girare la Slot Machine e vedere se riuscite a vincere. Avete la possibilità di vedere le varie combinazioni di frutta per il punteggio.

Bello graficamente, bella la ruota che gira e anche i vari jingle musicali.

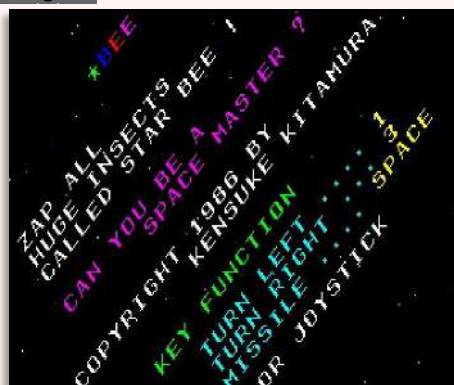
E' un genere che attira bene se è integrato un videogioco di Casinò, mentre nella versione Standalone come questa dopo qualche partita vi stancherà.

VIC-20



1981, COMMODORE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8



STAR BEE

Innovativo per quanto riguarda il pannello di controllo e le scritte nell'area di gioco che sono in diagonale.

Per il resto è uno sparatutto a scorrimento multiplo in cui dovete distruggere tutti i nemici che solitamente sono in coppia più ogni tanto un'astronave madre per poi passare ad un nuovo livello.

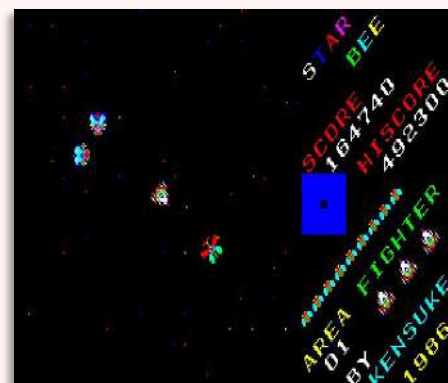
E' molto difficile perché dovete distruggere un certo numero indicato nel pannello di controllo e attenzione che quelle indicate non sono esattamente quelle che colpite perché ognuna di queste corrisponde ad un certo numero di nemici distrutti.

Avete tantissime vite anche se ne vengono mostrate tre (ad un certo punto pensavo che il gioco avesse un trainer integrato).

E' un clone di *Time Pilot* e la meccanica di gioco è esattamente la stessa.

Ottima grafica, ottimo sonoro, ottima giocabilità e voglia di continuare a lungo.

SHARP X1



1986, KENSUKE KITAMURA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

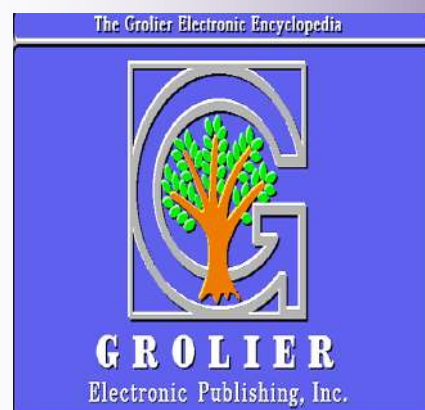
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





È un Laser Game dove il protagonista è un cavaliere ispirato a Don Chisciotte della Mancia che, con l'aiuto del fedele scudiero Sancho, deve salvare la sua fidanzata rapita da una strega e rinchiusa nel suo antro.

Questo limite di tempo non è sempre lo stesso e infatti ci sono alcune scene in cui avete più tempo per decidere, in altre invece dovrete imparare a memoria la procedura perché la scelta deve essere quasi istantanea.

Questo nuovo sistema vi permette di godervi meglio le varie scene e anche sbagliando, la volta successiva eseguirete meglio i suggerimenti.

Per quanto riguarda la grafica è un bellissimo cartone animato molto più realistico di quanto lo era DL e assomiglia più alle produzioni di serie TV che un videogioco. Se osservate bene le varie scene, le animazioni e cose che ci sono intorno a voi vi rendete conto quanto è stato curato nei più piccoli dettagli.

Oggi come Coin-Op non esiste più perché è un genere passato di moda, ma è giocabile con l'emulatore Daphne.



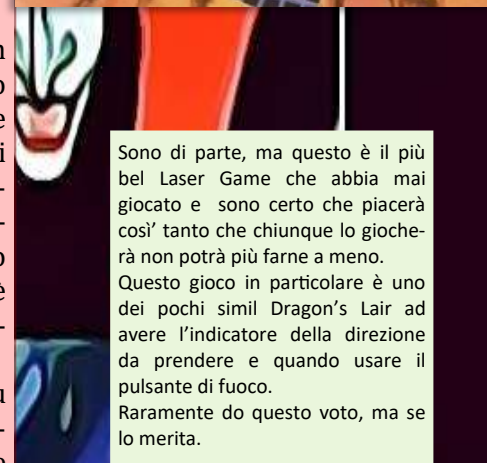
Sono di parte, ma questo è il più bel Laser Game che abbia mai giocato e sono certo che piacerà così tanto che chiunque lo giocherà non potrà più farne a meno. Questo gioco in particolare è uno dei pochi simil Dragon's Lair ad avere l'indicatore della direzione da prendere e quando usare il pulsante di fuoco. Raramente do questo voto, ma se lo merita.



Dalla trama è ben chiaro che il gioco è fortemente ispirato da *Dragon's Lair*, ma ha delle caratteristiche che lo rendono più bello, più giocabile, malgrado mantenga la stessa struttura di questo genere di giochi.

La differenza sostanziale con DL è che qui il gioco vi dà i suggerimenti su cosa fare, ossia vi indica la direzione in cui muovervi e quando interagire: sullo schermo appaiono quindi frecce di direzione e un pulsante.

Questo sistema, tuttavia, non lo rende più facile perché c'è un tempo limite per agire e quindi se eseguite una interazione troppo presto o troppo tardi perdete una delle tre vite a disposizione.



WOW

Gold

1984, UNIVERSAL

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
Globale	10



E' un gioco uscito solo per Atari ST standard e per il Falcon 030. Si tratta di un FPS classico tipo *Wolfenstein 3D* e *Doom*, con le mappe in 3D e i mostri in bitmap. La storia del gioco si focalizza in una base che viene costruita in fondo al mare perché l'umanità ha scoperto che si può sfruttare la lava del mantello terrestre per produrre elettricità e così vengono create delle centrali elettriche sottomarine.

Dopo un certo periodo, tutti i contatti con questa base cessano di colpo e si decide di inviare un soldato scelto per investigare cosa sia successo.

Essendo un gioco solo per Atari ST non ci sono comparazioni da fare con altri sistemi; ha un'introduzione non animata, ma in stile cinema con l'inserimento dei personaggi (in questo caso gli sviluppatori) con un musica di accompagnamento molto ben fatta, decisamente superiore alla media ST.

Substation gira abbastanza bene sull'Atari ST e ricorda come impostazione e grafica il gioco per Amiga, *Behind the Iron Gate*.

La grafica 3D è praticamente molto semplice senza texture, ma solo con delle ombreggiature che riescono a infondere quel senso di un luogo chiuso e cupo che non lascia vedere molto in profondità.

I nemici sono in bitmap e sono di vario genere, quindi umanoidi e

robot molto aggressivi dove l'IA sembra anche comportarsi molto bene. Durante il gioco si sentono porte che si aprono e chiudono segno che gli alieni non stanno fermi ad aspettare di essere trovati. Quando si apre una porta sono già lì pronti ad

attaccare.

Come molti giochi di questo tipo avete delle preferenze tra le quali il settaggio del dettaglio che non incide sulla mappa 3D, ma sul resto. Con il massimo dettaglio quando esplode un nemico, rimangono su schermo dei detriti, mentre con il dettaglio basso non ci sono.

L'audio come già detto è buono e soprattutto decisamente superiore come qualità a tanti altri giochi per questa macchina.

E' un FPS interessante da riscoprire su Atari ST, ma attenzione che sul modello di base è un po' lento.



E' un buon gioco FPS per Atari ST uscito solo per questa macchina e che fa il suo dovere con una grafica poligonale ombreggiata per la mappa e mostri in bitmap che sono ben integrati nel gioco. La difficoltà ben calibrata e un IA decente dovrebbero garantire tante partite.

Gold

1995, UDS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

R-Type

1987, IREM e in sequenza di lettura: 1988 (C64), 1989 (CPC), 1988 (MSX), 1988 (ZX), 1988 (SMS), 1989 (AMI), 1989 (PCE), 1988 (ST)

Prima della realizzazione di R-Type, il genere sparatutto era un pò stagnante perché i giochi erano molto simili l'uno all'altro e sembrava non esserci più tante idee per attirare il giocatore.

Questo nuovo sparatutto porta delle caratteristiche che poi saranno riprese da altri titoli.

In sala giochi ha fatto strage di soldi spesi perché era difficilissimo soprattutto i boss di fine livello enormi, forse mai visti in giochi di questo genere.

La trama vede l'umanità contro la razza aliena Bydo che per uno strano scherzo del destino, è stata creata dagli stessi terrestri in un futuro lontano e che si ribellerà ai propri creatori attaccandoli nel futuro e poi nel passato usando dei passaggi temporali.

Per difendersi, la terra crea l'astronave R-9 che diventa l'ultimo baluardo dell'umanità.

Una delle caratteristiche del gioco è il **Beam** e il **Force**.

Il Beam è la possibilità di generare un potentissimo raggio che è in grado di distruggere tutto quello che si trova davanti e trapassare più nemici contemporaneamente; un colpo devastante.

Il Force invece è il sistema di potenziamento che permette di avere un pod che si unisce fisicamente alla nave davanti o dietro. Potete lasciarlo anche libero nello spazio per colpire più nemici.

Questo pod, quando è collegato a R-9, può anche essere usato come scudo perché è in grado di fermare i proiettili avversari.

Avete solo tre vite a disposizione e se ne perdete una quando R-9 è alla massima potenza di fuoco ricominciate all'inizio dei checkpoint in cui è diviso il livello e perdete il pod e tutti i suoi miglioramenti.

Affrontare un'orda di nemici letali a metà o a 3/4 del livello senza il pod è davvero dura anche perché usare il caricamento del Beam richiede dei secondi in cui non si può sparare. Prima di affrontare il boss di fine livello, tuttavia, trovate sempre dei bonus per poter riavere il pod e i suoi potenziamenti sempre che i tanti nemici vi diano il tempo di farlo.

I Boss di fine livello sono enormi e occupano gran parte dello schermo e per aumentare la difficoltà questi vanno colpiti solo in certi punti. Dato che alcuni di loro non stanno fermi, dovete distruggerli prima che si muovano perché trovare un punto sullo schermo dove ripararsi è davvero complicato soprattutto perché sfiorarli significa perdere una vita e ripartire senza armi.

Il primo livello che è quello in cui dovete prendere confidenza con il Beam

e imparare ad usare il Force è difficilissimo. Già dal secondo livello la difficoltà aumenta forse più di quanto vi potreste aspettare.

Dopo l'enorme successo dell'Arcade, ci sono state tantissime conversioni e per l'occasione è cambiata la trama del gioco che ora vede i Bydo come una razza aliena desiderosa di invadere la terra.

COMMODORE 64



Davvero buona questa conversione anche se non è esaltante nella vivacità dei colori come la versione Arcade, ma il gioco è proprio lui anche se ci sono state delle riduzioni dei nemici su schermo e un abbassamento del livello di difficoltà.

Quest'ultima come predefinita è più facile che in sala giochi perché mancano alcuni nemici molto forti e quelli presenti vengono abbattuti con un colpo solo, ma d'altra parte la velocità iniziale di R-9 è più lenta che nella versione Arcade. Bisogna quindi fare molta più attenzione nello schivare i proiettili e le ondate nemiche sono molto veloci.

Simpatico il sistema per emulare il fondale presente nella versione originale che qui era molto complicato ripetere. La soluzione trovata è funzionale.

Audio molto buono, ben suonato sia durante i titoli sia durante il gioco.

Boss di fine livello enormi anche se non molto convincenti come attacco e difesa.



AMSTRAD CPC



La versione Amstrad CPC 464 è molto buona per quanto riguarda la struttura dei livelli che è rimasta uguale alla versione originale con i nemici che vanno abbattuti allo stesso modo. Belle le esplosioni di alcuni di loro che

sono uguali alla versione Arcade. Quello che non convince assolutamente è la velocità che purtroppo è poco fluida durante l'azione e scattosa quando il livello scrolla. Rallentamenti anche quando ci sono troppi nemici o grosse esplosioni.

Il boss di fine livello è fatto molto bene e sembra la copia 1:1 della versione da sala giochi per quanto riguarda il sistema di attacco e difesa.

Niente musica né durante il gioco né nella schermata introduttiva e effetti sonori standard



MSX2



Bellissima la grafica, colori brillanti e struttura dei livelli uguale all'Arcade così come il numero di colpi per abbattere alcuni nemici.

C'è da dire che tra un ondata e l'altra passa del tempo dove non si fa

nulla tanto che c'è solo spazio vuoto senza nemici. In media ci sono poche ondate in attacco e spazi di noia tra uno e l'altro.

I nemici sparano molti più colpi in questa conversione, molti di più rispetto all'originale che rende un po' difficoltoso superare certe zone.

La velocità non rende giustizia ai bei colori dato che è molto scattoso lo scrolling e che impedisce alle volte di posizionarsi nel modo corretto per evitare gli attacchi. Molto fluido il volo e audio davvero ben suonato



ZX SPECTRUM



E' praticamente identico alla versione Amstrad CPC 464, ma in questa versione è molto più colorata e rimane la stessa velocità a scatti sia nel movimento della navetta, dello scorrimento e del movimento dei nemici.

La difficoltà è molto elevata perché come nella versione Amstrad e diversamente dalla versione C64 ci sono dei nemici in più e alcuni di questi riappaiono anche alle spalle, una volta ormai passato il punto dove erano stati distrutti, quindi qualcuno di questi rinasce a caso creando qualche problema.

Senza trucchi non ce la farete per l'elevata difficoltà.

C'è l'audio, ma sembra il cicalino tipico di un PC.



MASTER SYSTEM



La versione a 8 bit della SEGA riesce in parte a convertire il gioco perché mette in risalto la fluidità della grafica sia nel volo sia nello scorrimento, ma gli sprite sono molto piccoli e se non ci siete abituati possono creare

qualche problema nel capire quello che succede. I colori sono buoni per l'R-9 e alcuni nemici mentre il fondale è colorato, ma un po' monotono.

Generalmente il gioco mantiene la stessa struttura dell'Arcade nei livelli, nei nemici e nei boss di fine livello.

Non mi sento di dare più di questo voto perché anche se è realizzato davvero bene ha qualcosa di diverso dal Coin-op e anche dalle altre conversioni che sono in qualche modo più fedeli.



AMIGA



La versione Amiga è fatta molto bene per la grafica fluida sia nel volo che nello scorrimento come l'originale. I colori sono messi davvero bene su schermo.

La difficoltà è elevata perché se perdetevi il potenziamento non si riesce più ad andare avanti come invece si riesce nelle altre versioni.

In più qui, almeno dalla partita che ho fatto io c'è uno nemico spara missili che si piazza sotto un ostacolo e non c'è modo di distruggerlo quindi è molto arduo fare lo slalom tra nemici e missili.

La musica e gli effetti sono di ottima qualità proprio nello standard Amiga.

C'è una cosa però un po' strana: quando si tiene premuto il pulsante di fuoco per caricare il Beam, non si vede l'animazione davanti alla nave che mostra il caricamento dell'arma e non si capisce se è carico o no durante la frenesia dell'azione.



PC-ENGINE



E' la versione praticamente identica all'Arcade in tutto e per tutto sia nella grafica, sia nella fluidità e i nemici presenti su schermo. Per quanto riguarda quest'ultimo ha una area di gioco più grande dell'Arcade. Questa

versione permette infatti di scrollare in alto e in basso lo schermo, quindi un'area di gioco ben più grande, ma non per questo più facile.

La difficoltà è la medesima della sala giochi, anche se forse leggermente più alta, ma con una conversione così perfetta non si può proprio chiedere nient'altro.

In pratica sembra proprio il Coin-op letteralmente preso dalla sala giochi e portato in casa. Da non perdere.



ATARI ST



Ottima versione che sembra davvero meglio della versione Amiga non tanto per la fluidità che è leggermente inferiore, ma per la grafica che sembra addirittura meglio, anche più grande con una definizione migliore, più definita malgrado abbia meno colori. Un'altra differenza rispetto alla versione Amiga è che il caricamento del Beam si vede chiaramente.

La parte audio è tipicamente ST, anche se meglio del solito e comunque vanta un'ottima colonna sonora.

La versione ST e la versione Amiga sono praticamente quasi uguali perché dove perde uno, recupera l'altro, ma il buon voto qui è per quel qualcosa in più che sembra avere questa versione.



VINCITORE PER CATEGORIA

COMMODORE 64 (COMPUTER 8-BIT)	Ha la migliore giocabilità
ATARI ST (COMPUTER 16-BIT)	per una più fedele conversione e buona giocabilità
TURBOGRAFX-16 (CONSOLE 8-BIT)	E' come avere in casa il cabinato originale



Console Forever



La difficoltà è calibrata e aumenta di livello in livello in cui si aggiungono dei nemici più agguerriti, tuttavia, diminuiscono altri tipi di difesa.

Nei primi due livelli ci sono missili e artiglieria, ma nel terzo i missili non ci sono più perchè si aggiungono dei nemici più ostici. In più avete anche carburante limitato che potete recuperare distruggendo i silos di benzina.



Super Cobra è fortemente ispirato a *Scramble* nel quale siete un elicottero che deve attraversare 11000 miglia di territorio nemico formato da vari tipi di terreno in cui dovete affrontare una forza nemica tra le più agguerrite che abbiate mai visto.

I livelli sono 11 che corrispondono ciascuno a 1000 miglia e divisi in due parti in cui cambia anche il tipo di terreno.

Questi livelli sono continui e sono segnati con una barra azzurra in cima allo schermo formata da vari bocchi che rappresentano ciascuno un livello.

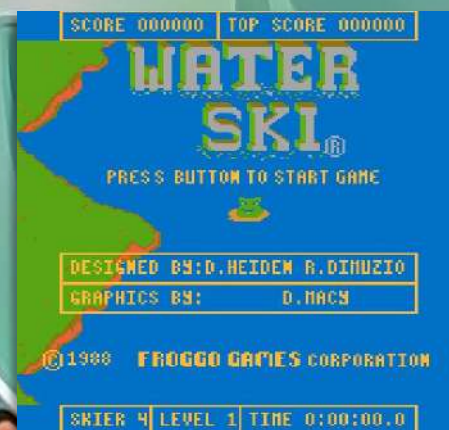
Se alcuni livelli in *Scramble* erano difficili, qui vi dispererete solo a vederli.
Buona giocabilità, buona grafica e difficoltà calibrata.



Silver

1983, PARKER BROTHERS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



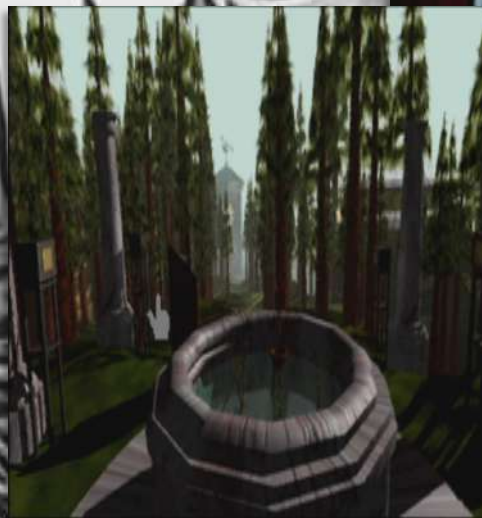
Quanti di voi hanno praticato lo sci d'acqua? Quanti di voi vorrebbero provarci almeno una volta nella vita? Sembra facile a guardare dei video di altri che ci provano, ma è molto difficile rimanere in equilibrio su uno skate mentre venite tirati da un motoscafo (alcuni da un paracadute) oppure oggi addirittura a piedi nudi sull'acqua.

Questo gioco vi permette di sperimentare questo sport dove non solo dovete rimanere sopra l'acqua, ma anche fare delle piroette o salti mortali usando dei trampolini galleggianti.

Ci sono solo tre livelli e per accedere agli altri dovete vincere in quello in corso con dei pericoli che sono squali



e coccodrilli pronti a mangiarvi se cadete in acqua. Siete pronti a sfidare il vostro destino in questo sport estremo in acque infestate da mangiatori di uomini? E' un videogioco per fortuna e nella realtà i luoghi dove si pratica questo sport non sono infestati da squali o coccodrilli.



E' un'avventura difficile non tanto per il parlato o il testo però alcuni enigmi se letti nella propria lingua sono più facile da comprendere e magari risolverli meglio.

La difficoltà vera di questo gioco è che voi guidate il motoscafo e con la vostra rotta decidete la traiettoria dello sciatore tra rocce o eventuali creature fameliche. Potete però anche controllare lo stesso sciatore per correggere le traiettorie.

Una delle avventure più belle di sempre è uscito anche su piattaforme meno conosciute da parte di tanti appassionati. Myst è uscito anche per il Philips CD-i in cui sfrutta bene la Console per tutto quello che ci sta su un CD-ROM come musica, effetti sonori e le tante animazioni. Non ci sono novità grafiche rispetto alle altre versioni classiche se non una grafica davvero bella e meglio di quella originale per Windows 3.x. Una cosa importante è il fatto che è una versione multi lingua nei sottotitoli, una funzione che le altre versioni non hanno mai preso in considerazione. Il parlato è in Inglese, ma potete scegliere la lingua che vi interessa: Olandese, Inglese, Francese, Tedesco, Italiano e Spagnolo.

Decisamente ottima la qualità grafica e dimensioni delle animazioni molto più grandi di ogni altra versione (o forse dipende dalla modalità video del CD-i). Ottimo il reparto audio con un parlato pulito e comprensibile. Da non perdere se avete questa Console.

1988, FROGGY GAMES	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Silver

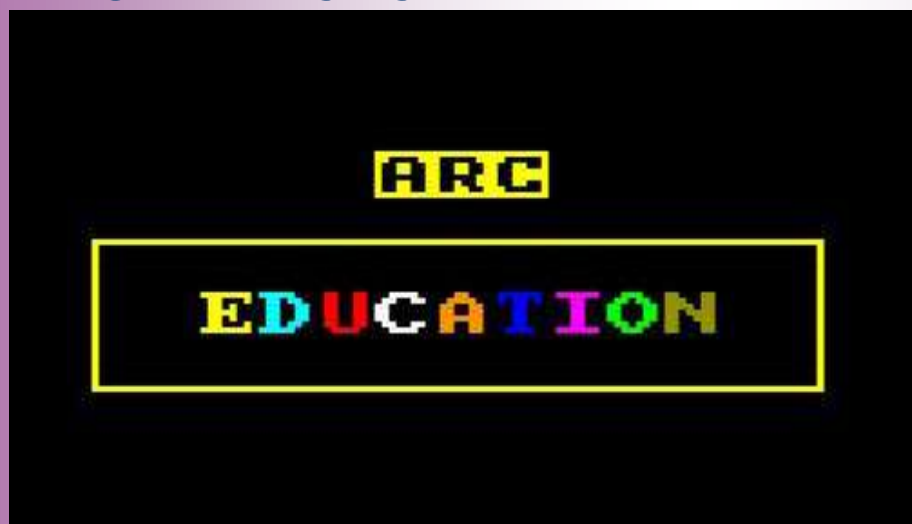
Gold

1996, PHILIPS	
GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9,5

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif capital letters. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding it are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the word "Shift". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

Tutti i generi



tamente.

La lingua Inglese non è determinante per gli esercizi e gli arcade di matematica, mentre quelli che richiedono il completamento di parole in un testo in base a quello che leggete senza nessun aiuto da parte del computer richiedono anche fantasia e soprattutto un'ottima conoscenza della lingua.

Una compilation di educativi di ogni tipo che vi diventerà parecchio perché ce ne è per tutte le età.

E' un educativo generico perché comprende ogni tipologia che avete incontrato fino ad ora: matematica, avventura, riconoscimento delle lettere e parole, comprensione e composizione del testo e tante altro.

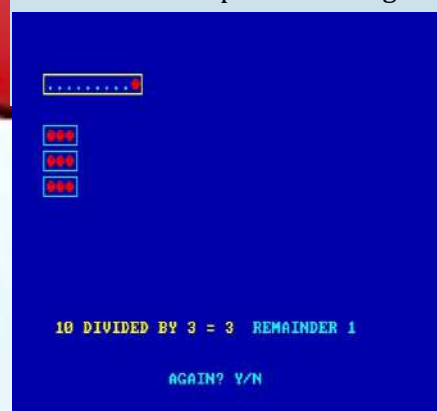
Il gioco è diviso per età scolastica: quattro livelli prima delle elementari e quattro livelli della scuola elementare.

Ciascuno di questi livelli ha degli esercizi che sono diversi da tutti gli altri e quindi ci sono tantissimi



me cose che vanno da operazioni classiche di matematica come divisioni, sottrazioni, addizioni, moltiplicazioni, equazioni, ecc e esercizi arcade che rappresentano l'educativo sotto forma di gioco in cui dovete raggiungere un obiettivo divertendovi, ma allo stesso tempo applicare le nozioni che avete studiato a scuola.

Alcuni di questi richiedono di essere compresi e il bambino/a devono capire cosa l'esercizio sta chiedendo e rispondere adeguatamente.



Una compilation di educativi in un solo titolo e che aggiunge anche un'avventura grafica testuale per mettervi alla prova e vedere cosa riuscite a fare. Il livello per completare questa ultima prova richiede una buona conoscenza della lingua e anche una buona propensione per questo genere di avventure.

Gold

1987, ARC EDUCATIONAL

GRAFICA	9
APPRENDIMENTO	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

MASTER MENU

- 1 = Junior 1
- 2 = Junior 2
- 3 = Junior 3
- 4 = Junior 4
- 5 = Primary A
- 6 = Primary B
- 7 = Primary C
- 8 = Primary D
- 9 = Never Never Land
- S = Stop

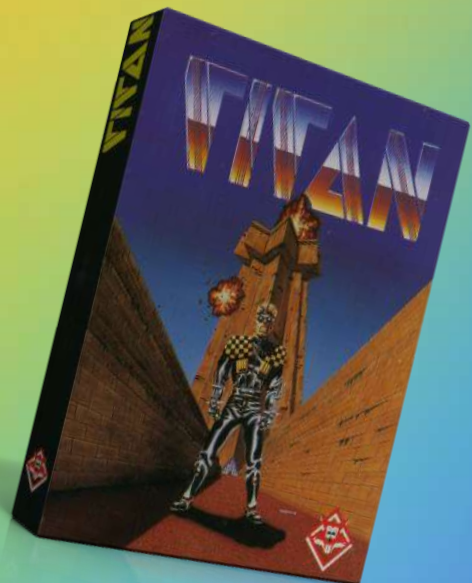
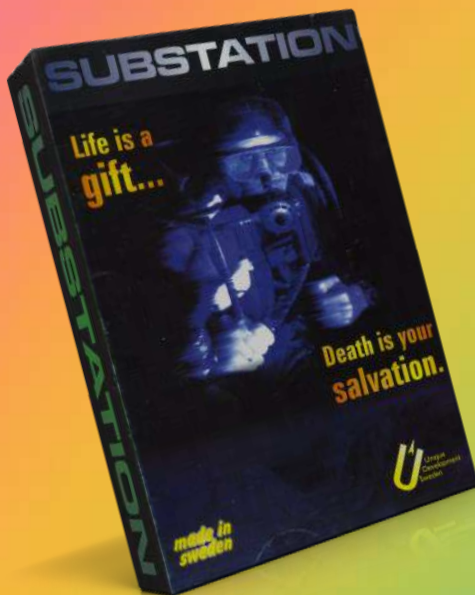
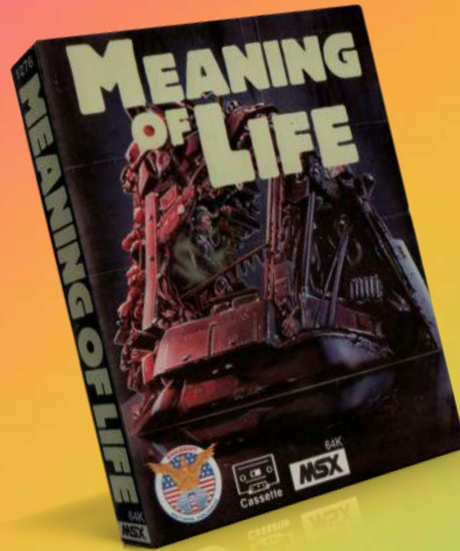
Please press the program number

MICRO TEACH - EDUCATIONAL SOFTWARE

- 1 = WEIGH EQUATIONS
- 2 = CLASSROOM ARCADE
- 3 = TREASURE HUNT ARCADE
- 4 = SHARE DIVISION
- 5 = ESTIMATE ARCADE
- 6 = REACTIONS ARCADE
- 7 = ANIMALS ARCADE
- 8 = QUIT

Please enter the program number required

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Atomic Runner Chelnov



F-1 SPIRIT: 3D SPECIAL



Theatre of Death



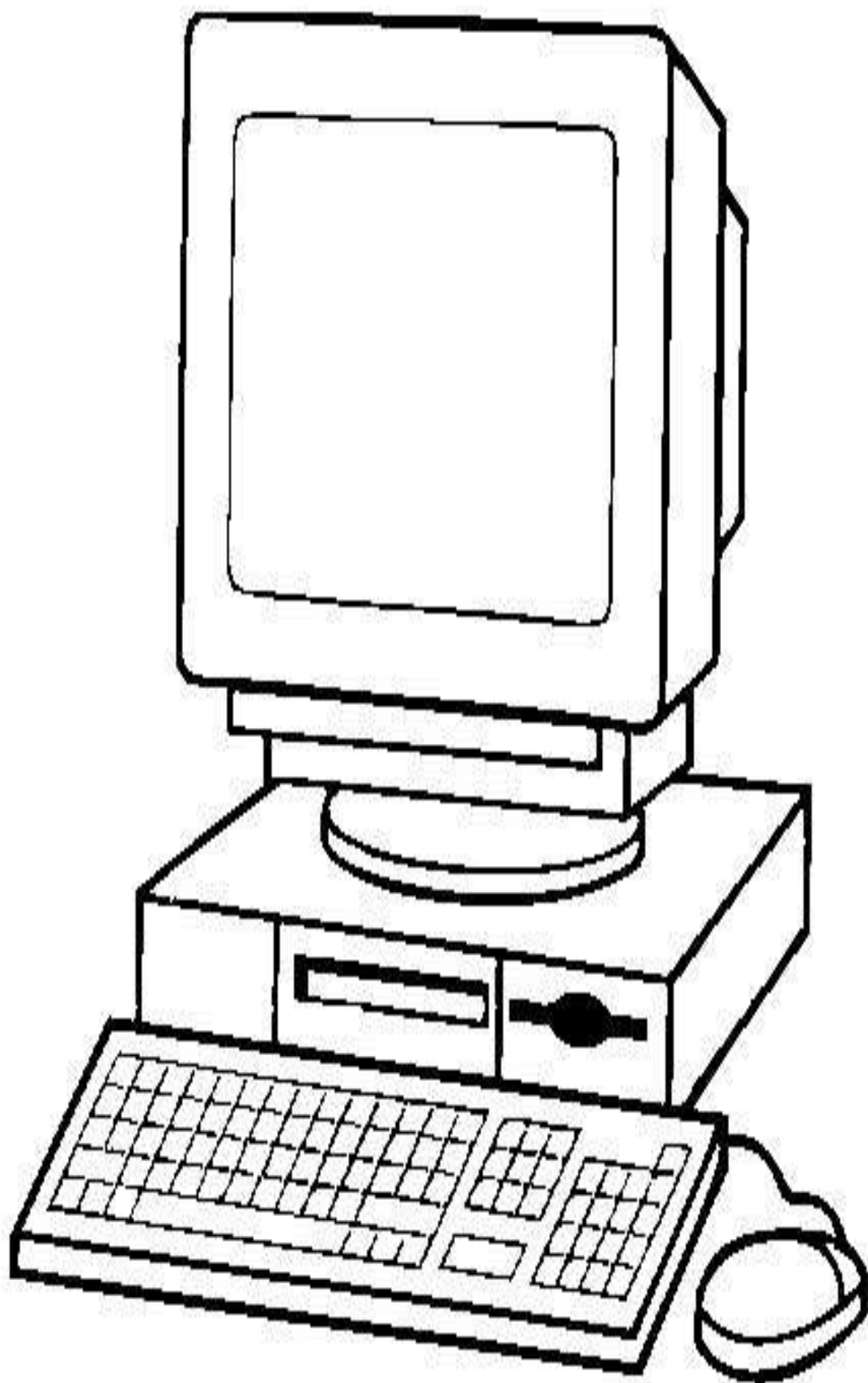
Multimedia

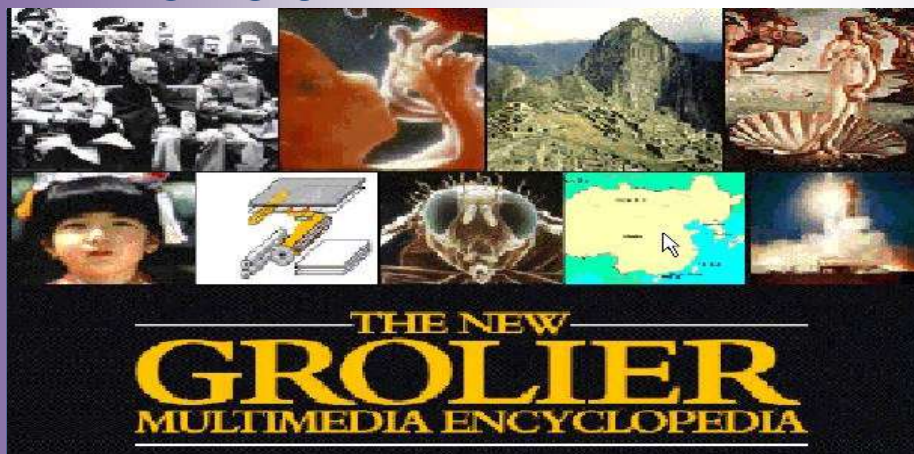
Grafica

Ufficio

Hardware







Tra le categorie multimediali che si possono visitare a parte c'è la sezione audio che li riproduce tutti, dai versi degli animali, ai suoni degli strumenti musicali, alle opere musicali e voci di personaggi famosi.

La qualità delle foto è eccellente e i video girano in finestra e anche a tutto schermo (in questo caso ci vuole un buon processore).

Una enciclopedia multimediale che mette il punto definitivo su quale era la piattaforma ideale per questo tipo di produzioni. La controparte versione Amiga mostra ancora una volta la mancanza cronica di video e animazioni che era inaccettabile su un CD-ROM da 650 MB.

La versione per PC cerca di sfruttare Windows 3.x e il CD-ROM con tanto materiale fotografico, audio e video, animazioni e mappe per essere più esaustiva possibile.

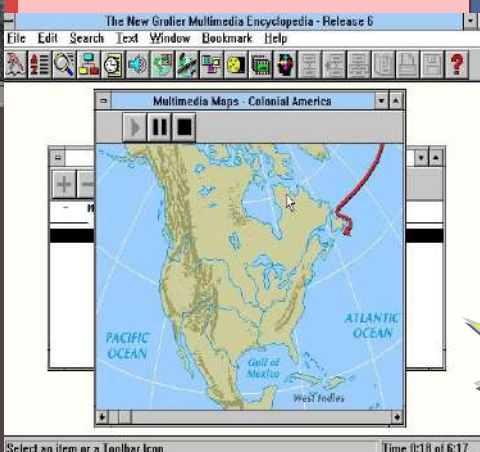
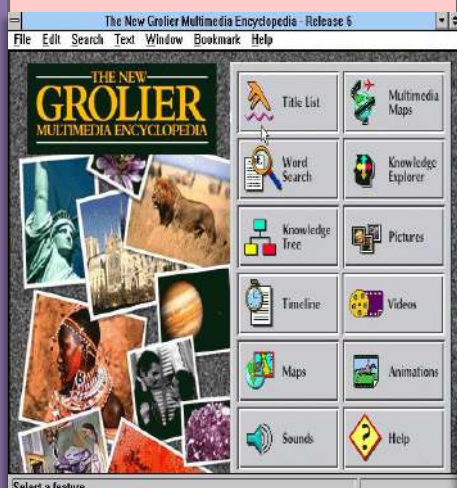
Questa Enciclopedia si presenta con una nuova interfaccia grafica completamente differente dalla versione per CD32/CDTV, cercando una integrazione perfetta con il sistema operativo Windows 3.x.

cerca più approfondita di quanto si potesse fare su Amiga.

Ho scelto il termine "computers" e tra le informazioni su questo articolo ho scelto a caso la parola "computer graphics". Da qui ho scelto "cartoon" e infine "animation". Questo ultimo termine mi ha portato un articolo dove c'era un link ad un'immagine di Walt Disney e un'animazione che spiega la tecnica del Motion Picture.

Questo è un esempio di multimedialità moderna e usando questa enciclopedia per PC ne scoprirete tante altre. Una di queste è il **"Multimedia Map"** che è praticamente la gestione delle mappe: storiche, moderne, esplorative, preistoriche, religiose e dei trasporti.

Come dice il nome la multimedialità delle mappe è il ricco bagaglio di animazioni che rendono questa categoria molto interessante perché leggere è importante, ma guardare un video è sicuramente più emozionante.



Ci sono più categorie, ma non cambia per niente la struttura e funziona esattamente allo stesso modo: categoria principale, sottocategoria, articoli e poi da qui si può esaminare il testo in dettaglio.

Se ci sono collegamenti multimediali, questi verranno indicati da un'apposita icona che una volta scelta porteranno l'utente ad un menu con i contenuti relativi alla parola scelta.

Rispetto alla versione Amiga ci sono molti più contenuti multimediali, le categorie sono state ricollocate diversamente e per questo può sembrare più complesso e macchinoso.

Con questa versione per Windows potete fare una ricerca dalla A alla Z con **"Title Find"** oppure fare una ri-

Selezionando un continente potete leggere le informazioni su uno Stato e le città anche se però da questo punto di vista non ce ne sono tante da guardare e credo che abbiamo scelto solo quelle che hanno avuto un'importanza storica. Quello che trovate, comunque, è fatto molto bene.

E' un'enciclopedia molto completa che ha tanti contenuti multimediali che sono integrati e molto interattivi con gli articoli.

La qualità audio e video è superlativa e possibilità di usare il contenuto multimediale in modo separato.

Buona la gestione delle mappe che sono un valore aggiunto molto importante.



1993, GROLIER

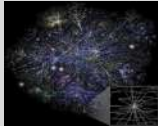
GRAFICA	10
SONORO	10
MULTIMEDIA	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	10



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
GYRODINE	COMMERCIALE	Pubblicità originale per questo gioco https://youtu.be/C8EHXD_pgy4
STREET SPORTS BASKETBALL	COMMERCIALE	Le regole di questo gioco non sono sempre applicate e infatti in alcune locazioni non c'è il bordo campo e quindi la palla è sempre in gioco. Questo è il bello di giocare per le strade e non in un regolare campo sportivo.
ATOMIC RUNNER CHELNOV	COMMERCIALE	La versione originale è stata convertita solo per lo Sharp X68000 e il SEGA Genesis. Quest'ultima è diversa perché hanno cambiato gli scenari che diventano a tema e basati su antiche civiltà umane.
R-TYPE	COMMERCIALE	La conversione su Commodore 64 è stata un po' problematica perché una prima versione sembrava davvero molto fedele, ma lenta tanto che poi è stata modificata per essere quello che è disponibile oggi. In più questa versione, purtroppo, non ha un finale e quindi dopo l'ultimo livello finisce e basta. La versione ZX Spectrum ha gli 8 livelli, ma nella versione commerciale a prezzo pieno il settimo era stato duplicato e quindi di fatto mancava il reale livello 8. Questo bug fu risolto con la versione economica.

COSA SUCCEDDEVA A NOVEMBRE?

DATA	EVENTI	
4 NOVEMBRE 1952	CBS News utilizza il computer UNIVAC per prevedere le elezioni	
5 NOVEMBRE 2006	Secondo la società di servizi Internet Netcraft Ltd., in questo giorno esistevano oltre 100 milioni di siti Web su Internet	
9 NOVEMBRE 2004	Introduzione di Firefox 1.0	
13 NOVEMBRE 1983	Il computer TX-O del MIT si è acceso per l'ultima volta	
15 NOVEMBRE 1971	La prima pubblicità per un microprocessore, l'Intel 4004, appare sulla rivista Electronic News	
16 NOVEMBRE 1922	Gene Amdahl, designer di hardware IBM System/360, nasce a Flandreau, South Dakota	
18 NOVEMBRE 1970	Bill Gates inizia a programmare	

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

MONKEY ISLAND 2
AMIGA
500, 500+, 1000,
2000, 2500, 3000
mit min. 1 MB Ram
Kickstart 1.2, 1.3, 2.0
Festplatte wird unterstützt

EIN
GRAPHIC
ADVENTURE
VON RON GILBERT

komplett in Deutsch!